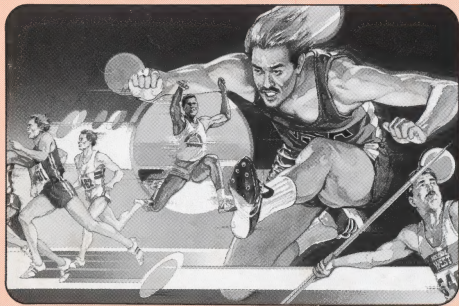


Konami®

# ハイパーオリンピック

© 1985 Konami



遊び方

ファミリーコンピュータ™

RC800

このたびはコナミの“ハイパーオリンピック”を<sup>もと</sup>お求めいただきまして、  
<sup>まこと</sup>誠にありがとうございます。<sup>まえ</sup>プレイされる<sup>せつめいしょ</sup>前に、この<sup>よ</sup>説明書をお読みい  
<sup>いつそうたの</sup>ただきますと、一層<sup>あそ</sup>楽しく<sup>ただ</sup>遊べます。<sup>ほうほう</sup>正しい方法で<sup>あいよう</sup>ご愛用ください。

## <sup>もくじ</sup> (目次)

1. ファミリーコンピュータ<sup>ほんたい</sup>本体とハイパーショットの<sup>せつぞくほうほう</sup>接続方法、及び各部の<sup>およ</sup>名称<sup>かくぶ</sup>……P 2～3
2. コントローラー、ハイパーショットの<sup>しょうほう</sup>使用法……P 3～5
3. <sup>あそ</sup>遊び方<sup>かた</sup>……P 6～9
4. かくれキャラクター……P 10～11
5. <sup>ひっさつ</sup>必殺ハイパーテクニック……P 11

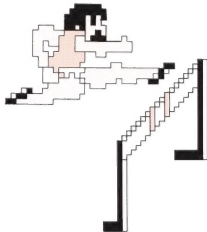
せ かいじゅう      せんふう      ま      こ      げん き  
世界中をハイパー旋風に巻き込んだハイパーオリンピック。元気にオリ  
ンピックしよう。せ かい き ろ く      ゆめ  
世界記録も夢じゃありません。



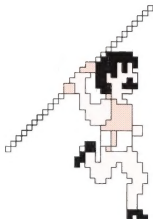
きょうそう  
(100m競走)



はし      はば と  
(走り幅跳び)



(110mハードル)

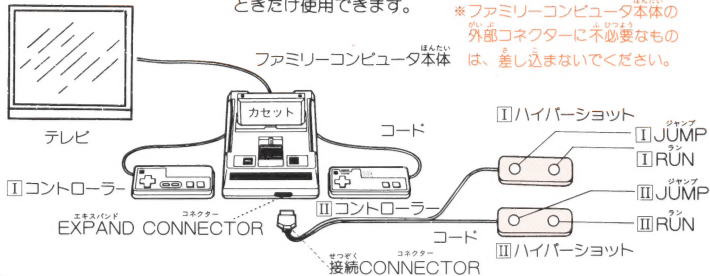


な  
(やり投げ)

# 1. ハイパーショットの接続方法、及び各部の名称

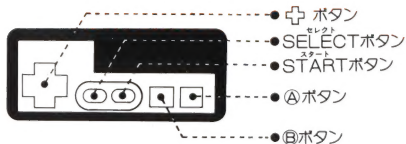
別売<sup>べつうり</sup>ハイパーショットでのみゲームをすることが可能<sup>かのう</sup>です。  
コントローラーはレベル選択<sup>せんたく</sup>、ゲームスタート、ポーズの  
ときだけ使用<sup>しよう</sup>できます。

※ファミリーコンピュータ本体<sup>ほんたい</sup>の  
外部コネクター<sup>がいぶ</sup>に不必要なものは、差し込まないでください。



ハイパーショットの<sup>せつぞく</sup>接続<sup>コネクタ</sup>CONNECTORを、ファミリーコンピュータ<sup>ほんたいぜんめん</sup>本体前面のEXPAND<sup>エキスパンド</sup>CONNECTOR<sup>コネクタ</sup>に<sup>そうにゆう</sup>挿入してください。

## 2. コントローラー、ハイパーショットの<sup>しようほう</sup>使用法



### ハイパーショット<sup>しようじ</sup>使用時

※Ⅰコントローラーを<sup>しよう</sup>使用します。

- <sup>+</sup> ボタン……<sup>しよう</sup>使用しません。
- <sup>A</sup> ボタン……<sup>しよう</sup>使用しません。
- <sup>B</sup> ボタン……<sup>しよう</sup>使用しません。

## ●コントローラーとレベルの選択

SELECTボタンを押すごとにタイトル画面の<sup>がめん</sup>印が移動しますので、1人用A、B又は2人用A、Bを選択してください。

AよりBの方がQUALIFY（合格基準点）が高いところから始まります。

\*ハイパーショットのJUMPボタンでもレベルセレクトできます。

\*ゲームがスタートすると、SELECTボタンは働きません。



## ●ゲームスタート

STARTボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

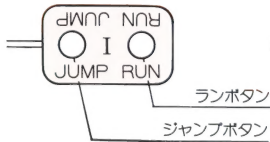
\*ハイパーショットでもRUNボタンを押すと、ゲームスタートできます。

## ●ポーズ機能<sup>き のう</sup>

ゲーム途中で<sup>とちゆう</sup>START<sup>スタート</sup> ボタンを押すと、チャイムが鳴り、ゲームがストップします。画面<sup>がめん</sup>上に“PAUSE”と表示<sup>ひようじ</sup>されます。ゲームを再開する時は、もう一度STARTボタンを押してください。

\*リセットボタンを押しても最高得点(HI-SCORE)、世界記録(WORLD RECORD)は消え<sup>き</sup>ません。

## ●ハイパーショット



\*2-PLAYER<sup>プレイヤー</sup>のときに使<sup>つか</sup>います。

### 3. あそ かな遊び方

① ダッシュ100m DASH (100m きようそう競走)

② ロング LONG JUMP (走り はし幅 はば跳び)

③ ハードル110m HURDLES (110m / ハードル)

④ ジャベリン JAVELIN THROW (やり な投げ)

プレイヤー 1 PLAYER (1人用) の場合、CPU (コンピューター) たいせん が対戦 あいて 相手です。

プレイヤー 2 PLAYERS (2人用) のときは、1up と 2up とで きそ 競います。



1P



2P



## ①100mDASH(100m<sup>ダッシュ</sup>競走<sup>きょうそう</sup>)

ジャンプボタンは使用しません。スタート<sup>しやう</sup>合図<sup>あいず</sup>でRUN<sup>ラン</sup>ボタンをたたいて、選手<sup>せんしゆ</sup>を走<sup>はし</sup>させます。スタート<sup>あいず</sup>合図<sup>はや</sup>より早くスタートするとフライング<sup>と</sup>を取られます。フライング<sup>と</sup>を3回<sup>かい</sup>してしまうとゲームオーバーです。スタートしたら、ひたすらRUN<sup>ラン</sup>ボタンをたたいて記録<sup>きろく</sup>に挑戦<sup>ちようせん</sup>してください。QUALIFY<sup>クオリファイ</sup>(合格基準点<sup>ごうかく きじゆんてん</sup>)を越えることができれば次の競技<sup>つぎ きやうぎ</sup>に進めます。クオリファイ<sup>こ</sup>を越えていれば勝敗<sup>しょうはい</sup>に関係なく次に進めます。基準点<sup>きじゆんてん</sup>に満たない場合ゲーム終了<sup>ばあい しゆうりよう</sup>です。

## ②LONG JUMP(走り<sup>ロング</sup>幅跳び<sup>ジャンプ はし はばと</sup>)

RUN<sup>ラン</sup>ボタンをたたいて助走<sup>じょそう</sup>に入ります。RUN<sup>ラン</sup>ボタンをひたすらたたいてスピードをつけ、踏み切り線<sup>き せん</sup>でJUMP<sup>ジャンプ</sup>ボタンを押<sup>お</sup>すと、選手<sup>せんしゆ</sup>が跳びます。3回<sup>かいちようせん</sup>挑戦<sup>と</sup>することが出来ます。1回でもクオリファイ<sup>こ</sup>を越<sup>つぎ</sup>すことができたなら次の競技<sup>きやうぎ</sup>に進めます。踏み切り線<sup>ふみ き せん</sup>を出<sup>で</sup>てしまうと、FOUL<sup>ファウル</sup>です。3回、FOUL<sup>かい</sup>するとゲーム終了<sup>ファウル しゆうりよう</sup>です。CPUはプレイしません。

### ③110mHURDLES(110mハードル)

スタート合図でRUNボタンをたたいて選手を走らせます。100m競走と同じ方法です。ハードルの手前でタイミングよくJUMPボタンを押し、跳び越えてください。この繰り返しを上手に行い、ゴールします。クオリファイを越えられないとゲームオーバーになります。1人用の対戦相手はCPUです。2人用の場合、クオリファイを越えた方だけ次のゲームに進めます。

### ④JAVELIN THROW(やり投げ)

走り幅跳びの時とゲーム方法は同じです。RUNボタンで助走し↑のラインを越えないようにタイミングよくJUMPボタンを押し、やりを投げます。

#### ルール

①プレイヤー1

②プレイヤー2

③スピード表示

④種目表示

⑤世界記録

⑥合格基準

⑦時間表示

⑧最高得点

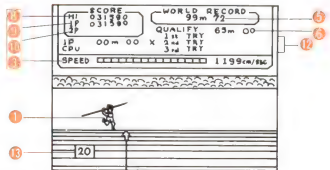
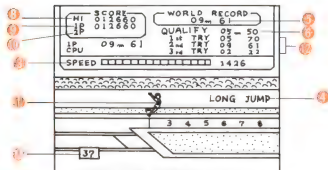
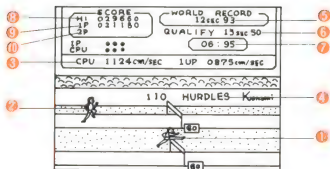
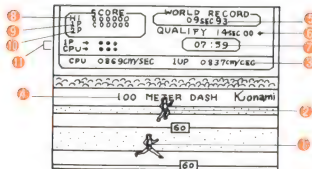
⑨プレイヤー1の得点

⑩プレイヤー2の得点

⑪フライング表示

⑫記録表示

⑬角度表示



## 4. かくれキャラクター

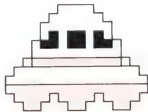
通常は出てこないユニークなキャラクターです。

ひょうきんブタ  
(ボーナス3,000点)



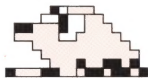
100m<sup>きょうそう</sup>競走と110mハードルに、かくれています。  
1<sup>アップ</sup>upとCPU<sup>また</sup>又は2<sup>アップ</sup>upが同タイムでゴールした時、画面右はしより<sup>とうじょう</sup>登場。ただし、クオリファイを<sup>こ</sup>越えている<sup>ばあい</sup>場合のみ。

UFO  
(ボーナス3,000点)



ヤリ<sup>な</sup>投げに、かくれています。スピードが、ある一定以上になり、投げる<sup>いっぺい いじょう</sup>角度を大きくすると、ヤリが天井を<sup>てんじょう</sup>こえ、空中のUFOに<sup>かくど おお</sup>当たり、落ちてきます。FOULすると<sup>くうちゅう あた</sup>出てきません。

モグラ  
(ボーナス3,000点)



走り幅跳びに、かかれています。10m00, 6m66, 7m77, 8m88, 9m99のときなどに砂の中からモコモコ出てきます。

## 5. ひっさつ 必殺ハイパーテクニック

その1—RUNボタンは、早くたたけば、たたくほどスピードアップします。机をたたいて、練習するのだ。

その2—走り幅跳び、やり投げは、ジャンプボタンを押す時間で角度がきまります。45°がベストなのです。

その3—走り幅跳び、やり投げでもう1つ。踏み切り線から、出ないようにギリギリの所でジャンプボタンを押すこと。

その4—110mハードルでは、スピードも必要だけど、できるだけハードルの近くでジャンプすることが大切だ。

## ●ハイパーチャレンジ <sup>ワールド</sup>WORLD RECORD <sup>レコード</sup>(<sup>ちしき</sup>まめ知識)

ただクオリファイを越えるだけというのに満足できない、ハイパーな君。<sup>きみ</sup>世界記録にチャレン<sup>せかい きろく</sup>ジしてみよう。君の記録がワールドレコードになる。

		<sup>きろく</sup> 記録	<sup>せんしゆ</sup> 選手	<sup>ば</sup> 場 <sup>しょ</sup> 所	<sup>にちじ</sup> 日時
<sup>ダッシュ</sup> 100m DASH	男	9秒93	C. スミス(米)	コロラド・スプリングス(米)	1983・7・3
	女	10秒79	E. アシュフォード(米)	コロラド・スプリングス(米)	1983・7・3
<sup>ハードル</sup> 110m HURDLES	男	12秒93	R. ネーミア(米)	チューリッヒ(スイス)	1981・8・19
	女	110mはなし			
<sup>ロング ジャンプ</sup> LONG JUMP	男	8m90	R. ビーモン(米)	メキシコシティ	1968・10・18
	女	7m43	A. クスミル(ルーマニア)	ブカレスト(ルーマニア)	1983・6・4
<sup>ジャベリン スロー</sup> JAVELIN THROW	男	99m72	T.A. ペトラノフ(米)	ロサンゼルス(米)	1983・5・15
	女	74m76	K. リラク(フィンランド)	タンペレ(フィンランド)	1983・6・13

<sup>じょう き</sup>上記の記録は、<sup>きろく</sup>1983年<sup>ねん</sup>8月<sup>がつ</sup>15日<sup>にちげんざい</sup>現在の<sup>こくさいりくじょうきょうぎ</sup>国際陸上競技連盟<sup>れんめい</sup>(IAAF)の<sup>こうにん</sup>公認<sup>きろく</sup>記録です。

## 使用上の注意

- 精密機器です。強いショック・極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、分解は絶対になさらないでください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良が発生した場合は、同数の新しい製品とお取り換えします。それ以外の責はご容赦くださいませ。



## コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL03(262)9111代  
〒564 大阪府吹田市豊津町17-33 TEL06(380)1331代

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。